

ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

SÉRIE 3
PROPRIEDADE
INTELLECTUAL



Volume 7

Empreendedorismo, Registro de Programa de Computador e Patente Envolvendo Criações implementadas por Programa de Computador: Parte 1



Maria Augusta Silveira Netto Nunes
Rita Pinheiro-Machado
Gilberlan Gomes dos Santos

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

REITOR

Angelo Roberto Antonioli

VICE-REITOR

André Maurício Conceição de Souza

CAPA E EDITORAÇÃO ELETRÔNICA

Gilberlan Gomes dos Santos

REVISÃO GERAL

Maria Augusta Silveira Netto Nunes

COLABORADORES DO INPI:

Claudia Torres

Lúcia Fernandes

Júlio Grevy Montenegro Osório e Alves

OUTRAS COLABORAÇÕES:

Ricardo Linden (FSMA)

Cristiano Maciel (UFMT)

Os personagens e as situações desta obra são reais apenas no universo da ficção; não se referem a pessoas e fatos concretos, e não emitem opinião sobre eles.

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL
DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

N972e

Nunes, Maria Augusta Silveira Netto Empreendedorismo, registro de programa de computador e patente envolvendo criações implementadas por programa de computador : parte 1 [recurso eletrônico] / Maria Augusta Silveira Netto Nunes, Rita Pinheiro-Machado, Gilberlan Gomes dos Santos. – Porto Alegre : SBC ; São Cristóvão : UFS, 2016.

ISBN 978-85-7669-355-0

1. Computação. 2. Propriedade intelectual. 3. Software - Proteção. I. Pinheiro-Machado, Rita. II. Santos, Gilberlan Gomes dos. III. Título. IV. Série.

CDU 004.021(059)

Cidade Universitária José Aloísio de Campos
CEP - 490100-000 - São Cristóvão - SE



ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE **CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO**

SÉRIE 3: PROPRIEDADE INTELECTUAL

VOLUME 7

**Empreendedorismo, Registro de Programa de Computador e
Patente Envolvendo Criações implementadas por Programa
de Computador: Parte 1**

Sociedade Brasileira de Computação – SBC
Porto Alegre - RS

AUTORES

Maria Augusta Silveira Netto Nunes
Rita Pinheiro-Machado
Gilberlan Gomes dos Santos

Realização
Universidade Federal de Sergipe

São Cristóvão – Sergipe - 2016

APRESENTAÇÃO

Essa cartilha foi desenvolvida durante o projeto de pós-doutorado de Maria Augusta S. N. Nunes, sob supervisão de Rita Pinheiro-Machado do Instituto Nacional da Propriedade Intelectual INPI/RJ. É, também, vinculado ao projeto da Bolsa de Produtividade CNPq-DTII nº310793/2013-0, coordenado pela prof^a. Maria Augusta S. N. Nunes em desenvolvimento no Departamento de Computação (DCOMP)/ Programa de Pós-graduação em Ciência da Computação (PROCC) – UFS. Ainda, vinculado ao projeto de extensão para popularização de Ciência da Computação em Sergipe apoiado pela PROEX-UFS. O público alvo das cartilhas são jovens pré-vestibulandos e graduandos em anos iniciais. O objetivo é fomentar ao público sergipano e nacional o interesse pela área da Propriedade Intelectual com exemplos na área de Ciência da Computação.

Essa cartilha introduz o empreendedorismo, focando em empoderamento de gênero na área das exatas, introduzindo conceitos e definições sobre apropriação para software no âmbito do Direito Autoral e Propriedade Industrial.

(Os autores)



TÔ INTERESSADA EM PARTICIPAR DO PROJETO INNOVATION&TECHNOLOGY MENINAS. E VOCÊS?



EU JÁ ESTOU PENSANDO EM UM APP QUE TENHA UM APELO SOCIAL E RESOLVA ALGUM PROBLEMA DE NOSSA COMUNIDADE.



IH, MENINAS. PERA AL... OLHA LÁ O ARIEL. TENHO QUE FALAR COM ELE!

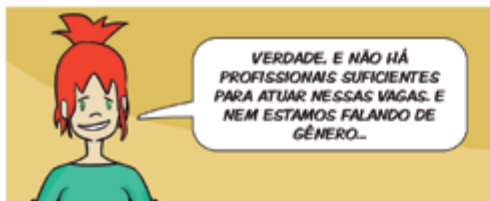


OLÁ MENINAS! COMO ESTÃO?
TÔ indo ALI NA INCUBADORA!!!



COMO ASSIM???
INCUBADORA???





MENINAS, VEJAM SÓ. EU TENHO ACOMPANHADO ALGUMAS TENTATIVAS E PROJETOS QUE TENTAM REVERTER ESSE QUADRO... OU ERR... DIGAMOS... AO MENOS TRABALHAM PARA TENTAR DIMINUIR A DIFERENÇA DE GÊNERO NA ÁREA TECNOLÓGICA.

DEIXA EU MOSTRAR PARA VOCÊS AQUI UM SLIDE DE UMA PALESTRA QUE ASSISTIMOS SOBRE ESSE ASSUNTO NA SEMANA PASSADA. A PALESTRA FOI TRANSMITIDA ONLINE PELA SBC**.

...VEJAM QUE CITARAM QUE EM GRANDES EMPRESAS, NA ÁREA TECNOLÓGICA, NOS ESTADOS UNIDOS EXISTE UM CENÁRIO REPRESENTATIVO ONDE SOMENTE 18% É MULHER E, DESTAS, SOMENTE 1% É MULHER AFRO-DESCENDENTE.

DURO NÉ MENINAS... E VEJAM SÓ. O QUE O PALESTRANTE COMENTOU...

...QUE NO BRASIL, SEGUNDO O IBGE, AINDA A TAXA É MENOR...

...SOMENTE 7% DE MULHERES ESTÁ NA ÁREA TECNOLÓGICA!!!

CENÁRIO DAS EMPRESAS NOS ESTADOS UNIDOS

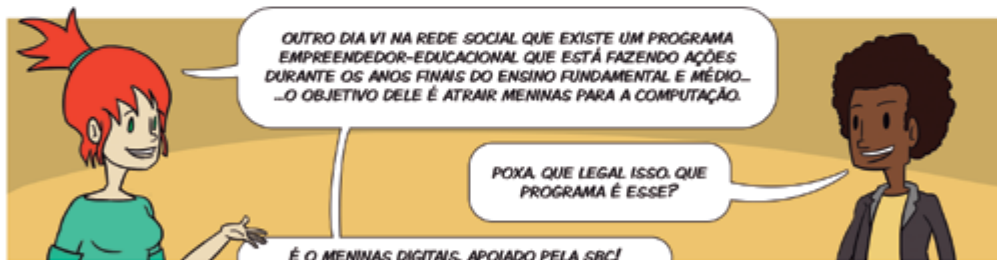


ISSO É PÉSSIMO!

É MESMO! LEMBRA NAQUELA PALESTRA QUE VIMOS ONLINE DO BEN HORWITZ***. ELE FALOU QUE SEGUNDO ESTATÍSTICAS, SE VOCÊ EDUCA UMA MULHER, ELA REPLICA OS ENSINAMENTOS PARA 5 OUTRAS PESSOAS, EM MÉDIA, ENQUANTO QUE SE VOCÊ EDUCA UM HOMEM, ELE TENDE A NÃO REPLICAR A INFORMAÇÃO.

* SOCIEDADE BRASILEIRA DE COMPUTAÇÃO

** THE FUTURE OF HUMANRIND IS DEPENDENT ON TECHNOINOVATION GIRLS. [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=WQNDKDKDSY8](https://www.youtube.com/watch?v=WQNDKDKDSY8)





É MENINAS. O PROJETO SIRIUS NOS MOSTROU ISSO...
...ESSA QUESTÃO EMPREENDEDORA E DE FAZER
ALGO EMPREENDEDOR QUE AJUDE E MELHORE
EFETIVAMENTE A VIDA DAS PESSOAS.

...APESAR DE O PROJETO SIRIUS SER UM SOFTWARE
APARENTAMENTE CONVENCIONAL, ELE TEM UMAS
PEGADAS ARROJADAS PARA A ÁREA DA SAÚDE, QUE
FOI O QUE, VERDADEIRAMENTE, NOS ESTIMULOU A
CRIAR E FUNDAR NOSSO PRÓPRIO NEGÓCIO!

LEGAL, ARIEL!
SABE QUE NÓS TAMBÉM
ACREDITAMOS QUE SOMOS
CAPAZES DE MUDAR O
MUNDO COM NOSSAS IDEIAS.
NÃO É MENINAS?

ISSO MESMO MALU! ACREDITAMOS QUE SÃO, GERALMENTE,
OS JOVENS QUE CONSEGUEM VER AS COISAS DE FORMA
DIFERENTE, POIS NÃO ESTÃO MUITO "CONTAMINADOS AINDA"
COM A REALIDADE E, ASSIM, ACABAM POR ACHAR SOLUÇÕES
INUSITADAS E SIMPLES PARA PROBLEMAS ÀS VEZES
COMPLEXOS E CABELUDOS!!

MAS, ARIEL, VOCÊS VÃO CONTINUAR
TRABALHANDO NA ÁREA DA SAÚDE. JÁ QUE
O SIRIUS AUXILIAVA NOS TRATAMENTOS DE
REABILITAÇÃO DE PESSOAS COM AVC?

NÃO, NOSSO LEMA É PROJETAR SOFTWARES
EDUCACIONAIS SIMPLES, COMO APPS, QUE
AUXILIEM NO DIA A DIA DAS PESSOAS,
TALVEZ COM UMA CONOTAÇÃO DE GAME.

MAS NADA SOFISTICADO, POIS DEMANDA
TEMPO, DINHEIRO, E VERDADEIRAMENTE,
NÃO É ESSE TIPO DE PRODUTO QUE DÁ O
BOOM TECNOLÓGICO!!!

É MESMO!

VAMOS LÁ QUE JÁ
ESTAMOS ATRASADOS!

E ESTAMOS PENSANDO EM PROTEGER OS
SOFTWARES JÁ CRIADOS, COMO FOI FEITO
COM O GAME DO PROJETO SIRIUS.

MAS, MENINAS, PRIMEIRO QUERO SABER,
AFINAL, O QUE É ESSE TAL DE
INNOVATIONSTECHNOLOGY QUE VOCÊS
TANTO FALAM?

CALMA AI ARIEL, NA REUNIÃO
AGORA ELES IRÃO EXPLICAR! TU
VEM JUNTO, NÃO É?

OK!



„MENINAS VOCÊS SABIAM QUE SER EMPREENDEDORA É UMA DAS COISAS MAIS FASCINANTES DO MUNDO..

„IMAGINEM SÓ VOCÊS PEGAREM A SUA PRÓPRIA VISÃO DAS COISAS E TRANSFORMAR ISSO EM REALIDADE! OU SEJA, EM ALGO QUE TODO MUNDO POSSA USAR E USUFRUIR!

ISSO É MUITO LEGAL E MOTIVANTE. NÃO ACHAM?



INFELIZMENTE O CENÁRIO HOJE MOSTRA QUE MULHERES CRIAM SOMENTE 3% DE STARTUPS EM TECNOLOGIA..

„TAMBÉM, ELAS RECEBEM MENOS DE 10% DE FINANCIAMENTOS DE CAPITAL DE RISCO QUE É CHAMADO DE "VENTURE CAPITAL FUNDING"..

„AINDA.. SEGUNDO ESTATÍSTICAS, ELAS DETÊM SOMENTE 4% DA FORTUNA DAS 500 EMPRESAS MAIS BEM SUCEIDAS DO MERCADO, POR EXEMPLO!

MENINAS, VOCÊS SABIAM QUE TEM DECRESCIDO O NÚMERO DE MULHERES, NO OCIDENTE, QUE ESCOLHEM CARREIRAS NA ÁREA DAS EXATAS, ENGENHARIAS E TECNOLOGIAS?



„HÁ UMA CERTA MISTIFICAÇÃO DE QUE ESSA CARREIRA É PARA MENINOS E, HÁ, TAMBÉM, FALTA DE ESTÍMULO DE GÊNERO PARA ASSUMIR ESSAS CARREIRAS NO MUNDO OCIDENTAL...

„FELIZMENTE, RECENTEMENTE, TEMOS VISTO ALGUMAS AÇÕES E INICIATIVAS GOVERNAMENTAIS E EMPRESARIAIS QUE TEM ESTIMULADO A MIGRAÇÃO DE MAIS MULHERES PARA ESSAS CARREIRAS...

„E ESSE CENÁRIO NÃO É *PRIVILÉGIO* DO BRASIL. NÃO! ELE VEM OCORRENDO EM GRANDE PARTE DO MUNDO OCIDENTAL, PRINCIPALMENTE, AMERICANO E EUROPEU!

NO BRASIL, EM 2014 HOVE UM EDITAL DO CONSELHO NACIONAL DE DESENVOLVIMENTO CIENTÍFICO E TECNOLÓGICO (CNPQ) NESTA LINHA! E HOVERAM VÁRIAS PROPOSTAS BRASIL A FORA!



<http://sbc.org.br/institucional-3/meninas-digitais>

„AQUI NA UFS, ENTRE OS PROJETOS SUBMETIDOS, EXISTE O PROJETO MENINAS NA COMPUTAÇÃO...

„EXISTE TAMBÉM O PROJETO MENINASDIGITALS LIGADO À SBC...

„BEM COMO DIVERSOS OUTROS.

É VERDADE! NÓS JÁ TIVEMOS OPORTUNIDADE DE CONHECER ALGUNS DESSES PROJETOS!

E FICAMOS MUITO INTERESSADAS NA ÁREA DAS EXATAS!

INCLUSIVE, EU TIVE UM ESTÍMULO EXTRA, POIS MEU AVÔ SOFREU UM AVC E FOI TRATADO COM UM SOFTWARE EXPERIMENTAL EM DESENVOLVIMENTO NA UFS. O TRATAMENTO ESTÁ SENDO UM SUCESSO

LEGAL, O SOFTWARE USADO NA REABILITAÇÃO FOI O SIRIUS. NÃO FOI DÚDIA?

FOI SIM, E ESSA FOI UMA DAS RAZÕES QUE ME ESTIMULOU A DESEJAR A ÁREA DE TECNOLOGIA.



PARABÊNS MENINAS! JÁ VI QUE ESTÃO POR DENTRO! MAS, ENTÃO, VOLTANDO...

...EXISTEM TAMBÉM INICIATIVAS INTERNACIONAIS PARA FOMENTO DE MIGRAÇÃO DE GÊNERO PARA AS EXATAS, COMO O PROJETO INNOVATION&TECHNOLOGY.

POIS É, FIQUEI INTERESSADO EM SABER O QUE É O INNOVATION&TECHNOLOGY! MESMO NÃO SENDO MENINA, EHEHEHE!



EFEITIVAMENTE EU TENHO NOTADO QUE O NÚMERO DE MENINAS TEM DIMINUÍDO GRADATIVAMENTE NAS NOVAS TURMAS QUE TEM PRESTADO VESTIBULAR EM COMPUTAÇÃO!



ISSO É PREOCUPANTE! EU E MEUS AMIGOS ABRIMOS UMA EMPRESA AGORA HÁ POUCO, E ATÉ TENTAMOS FAZER UM MIX DE GÊNERO...

...PARA QUE PUDESSEMOS TER DIFERENTES PONTOS DE VISTA!

MAS, POR MAIS INCRÍVEL QUE POSSA PARECER, NÃO TÍNHAMOS COLEGAS MENINAS!



POIS É ARIEL, ESSA É UMA REALIDADE PREOCUPANTE E ESTAMOS TENTANDO DIMINUIR ESSA DIFERENÇA!

ENTÃO PESSOAL, OLHEM SÓ, O INNOVATION&TECHNOLOGY É UM PROGRAMA GLOBAL CUJO OBJETIVO É PROMOVER UMA CONSCIENTIZAÇÃO EM TERMOS DE INICIAÇÃO TECNOLÓGICA E EMPREENDEDORISMO NAS MENINAS. ESSE PROJETO ESTREOU HÁ ALGUNS ANOS NO BRASIL, NELE EXISTE UM ROTEIRO COM UMA FASE NACIONAL E OUTRA INTERNACIONAL...

...NA FASE NACIONAL, DURANTE ALGUMAS SEMANAS, AS GAROTAS DO ENSINO MÉDIO TRABALHAM COM UMA MENTORA DA ÁREA DA TECNOLOGIA PARA DESENVOLVER UM APLICATIVO DE CELULAR QUE SOLUCIONE UM PROBLEMA DA COMUNIDADE NA QUAL VIVEM...

...O RESULTADO FINAL É UM PROTÓTIPO DE UM APLICATIVO PARA CELULAR E DISPOSITIVOS MÓVEIS; UM VÍDEO DE APRESENTAÇÃO E O PLANO DE NEGÓCIOS. TUDO ISSO PARA PODER LANÇAR ESSE APLICATIVO NO MERCADO.



MUITO LEGAL!

LEGAL MESMO FOMENTAR O GÊNERO DESDE O ENSINO MÉDIO! É ISSO QUE PRECISAMOS.

CONTINUANDO... ESSES PROJETOS SÃO JULGADOS POR UM CORPO DE JURADOS COMPOSTO POR EXPOENTES DA ÁREA DIGITAL E O MELHOR, VEJAM SÓ...

...OS MELHORES TIMES VÃO PARA A FASE INTERNACIONAL, NOS ESTADOS UNIDOS, PARA APRESENTAR O APLICATIVO PRESENCIALMENTE NA FINAL GLOBAL.

ENFIM, O MELHOR APLICATIVO GANHA UM FINANCIAMENTO E SUPORTE PARA DESENVOLVIMENTO DE SEU APP.







...POR EXEMPLO, PESSOAL...

...IMAGINEM UMA LISTA DE COISAS INTERESSANTES, MAS IRRELEVANTES, QUE APARECERAM NO MERCADO NA ÚLTIMA DÉCADA... ANOTEM DESSAS COISAS INTERESSANTES...

O QUE REALMENTE, OS CONSUMIDORES, QUER DIZER, NÓS MESMOS, DECIDIMOS USAR? OU COMPRAR?

...ENTENDERAM, AGORA, PORQUE A ACEITAÇÃO É FUNDAMENTAL PARA INOVAÇÃO. NÃO ADIANTA INOVAR E NINGUÉM USAR AQUILO QUE FOI PRODUZIDO...

...AGORA FICA FÁCIL ENTENDER PORQUE "MERCADO" E "ACEITAÇÃO" SÃO FUNDAMENTAIS PARA INOVAÇÃO. NÃO É?

MAS ESSA INOVAÇÃO NÃO PODERIA SER COPIADA POR DIVERSAS EMPRESAS?

ENTÃO, POR ISSO PRECISAMOS PROTEGER O QUE ESTÁ SENDO DESENVOLVIDO E IRÁ GERAR NOVOS PRODUTOS OU PROCESSOS NO MERCADO. JÁ QUE SÓ PODEMOS DIZER QUE É UMA INOVAÇÃO SE ELA EFETIVAMENTE ESTIVER DISPONÍVEL PARA O CONSUMIDOR!

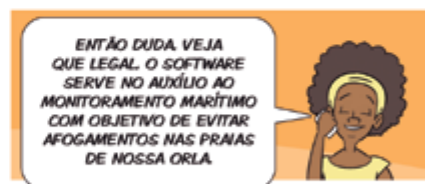
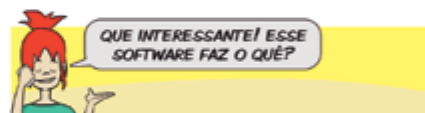
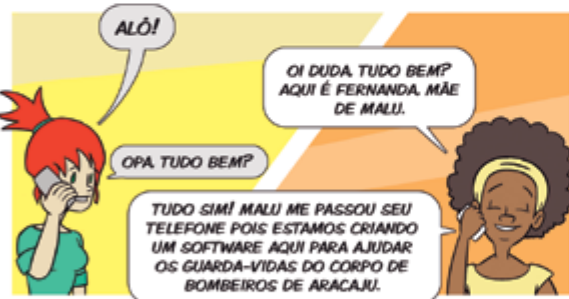
BINGO ARIEL!

PESSOAL, VEJAM QUE UNIVERSIDADES PÚBLICAS PODEM DETER PATENTES/REGISTROS E PRESERVAR A SUA PROPRIEDADE INTELECTUAL DE SEUS ATIVOS INTELECTUAIS...

...MAS ISSO NÃO SIGNIFICA, NECESSARIAMENTE, QUE ELAS VÃO COBRAR PELO USO OU TRANSFERÊNCIA DESSA TECNOLOGIA...

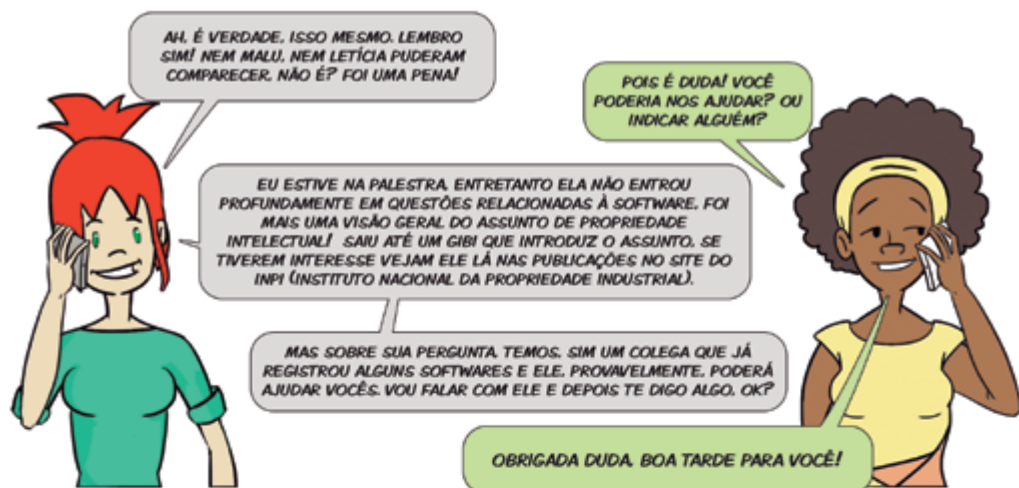
...AO CONTRÁRIO DO QUE MUITOS DIZEM, PATENTES/REGISTROS NÃO SÃO UMA FORMA DE ESCONDER E PRIVATIZAR O CONHECIMENTO, MAS SIM DE OFERECER A AMPLA DIVULGAÇÃO DO MESMO, GARANTINDO AO INVENTOR O DIREITO DE AUFERIR LUCROS FINANCEIROS OU NÃO FINANCEIROS COM AS MESMAS. O TEMPO QUE O INVENTOR AUFERE LUCRO SOB O PRODUTO É DETERMINADO POR LEI, NO CASO DA PATENTE DE INVENÇÃO É DE 20 ANOS E DE MODELO DE UTILIDADE É DE 15 ANOS, A PARTIR DA DATA DE DEPÓSITO.

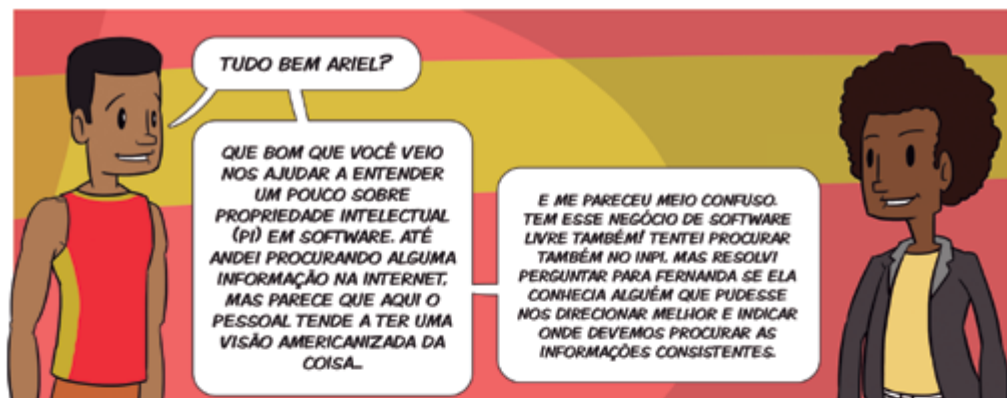
PESSOAL, POR HOJE É ISSO! AMANHÃ NOS REUNIREMOS NOVAMENTE PARA QUEM QUISER SABER MAIS SOBRE O PROJETO! AS INSCRIÇÕES DESSE ANO JÁ ESTÃO ENCERRADAS, MAS NO PRÓXIMO ANO TEREMOS NOVAMENTE!



HA HA HA
HA HA HA









POIS É! FIZ ESSA PERGUNTA POIS EXISTEM FORMAS DIFERENTES DE APROPRIAÇÃO DE ATIVOS DE SOFTWARE. SE EXISTE UM HARDWARE EMBARCADO É UM CASO DIFERENTE.

VOCÊ É ENGRAÇADO ARIEL!

FALAMOS SOFTWARE EMBARCADO. E ISSO QUER DIZER, QUE UM SOFTWARE ESTÁ DENTRO DE UM HARDWARE, OU SEJA, O SOFTWARE É QUE FAZ O HARDWARE (A MÁQUINA) FUNCIONAR.

É ISSO MESMO... MAS VOCÊ ENTENDEU NÃO É??

IH.. NÃO COMECEM COM ESSES TERMOS COMPLICADOS

MAS PERGUNTEI ISSO SOBRE SOFTWARE EMBARCADO PARA VER COMO VOU EXPLICAR OS CONCEITOS DE PI PARA VOCÊS...

SABEM, EU E OUTROS COLEGAS ESTAMOS DEPOSITANDO ALGUNS SOFTWARES DESENVOLVIDOS NUM PROJETO NOSSO CHAMADO SIIRIUS...

O SIIRIUS AUXILIA OS PACIENTES QUE TIVERAM AVC A SE REABILITAR COM O USO DE JOGOS DIGITAIS APLICADOS PELOS SEUS FISIOTERAPEUTAS.

O SIIRIUS É COMPOSTO POR 3 JOGOS DIGITAIS. O PRIMEIRO DELES, O SIIRIUS SURFER, É UM SOFTWARE EMBARCADO TAMBÉM. ELE USA UM HARDWARE CHAMADO WII-REMOTE DA MICROSOFT, MAS COMO NÃO FOI DESENVOLVIDO PELA GENTE, ENTÃO A GENTE DEPOSITOU O PEDIDO DO SOFTWARE COMO REGISTRO DE PROGRAMA DE COMPUTADOR USANDO A LEGISLAÇÃO DE DIREITO AUTORAL.

MAS O DEPÓSITO DESSE TIPO DE ATIVO INTELECTUAL TAMBÉM É FEITO NO INPI.

POIS É, ACHEI QUE DIREITO AUTORAL ERA COISA DE LIVRO, OU MÚSICA...



É SIM FABIO, TAMBÉM! MAS ESSE ATIVOS INTELECTUAIS QUE VOCÊ FALOU SÃO TRATADOS NA BIBLIOTECA NACIONAL.

LEGAL ARIEL!

MAS VOLTANDO AOS JOGOS, VEJA O WII-REMOTE, INSTALADO NO COLETE..



..E O PACIENTE JOGANDO..



..TEM TAMBÉM, O SEGUNDO PACIENTE.



MUITO LEGAL, MAS NÃO TÔ ENTENDENDO DIREITO AINDA ESSA QUESTÃO DE P.I. E SOFTWARE EMBARCADO OU PROGRAMA DE COMPUTADOR.

PERA AÍ QUE JÁ EXPLICO!!

SÓ DEIXA EU ACABAR DE MOSTRAR OS SOFTWARES E HARDWARES QUE VOCÊ JÁ VAI ENTENDER, DIEGO.

ENTÃO, O SIIRIUS SURFER FOI DESENVOLVIDO PARA MOVIMENTO ANTERO-POSTERIOR DO TRONCO. COMO VOCÊS VIRAM ALI O PACIENTE JOGANDO. ELE FOI DEPOSITADO COMO REGISTRO DE PROGRAMA DE COMPUTADOR, E O REGISTRO JÁ FOI CONCEDIDO.

MAS DESENVOLVEMOS TAMBÉM O SIIRIUS VOLLEYBALL, QUE É PARA O MOVIMENTO LATERAL DO TRONCO. ELE JÁ FOI ENCAMINHADO PARA O NIT PROCEDER COM O DEPÓSITO JUNTO AO INPI.

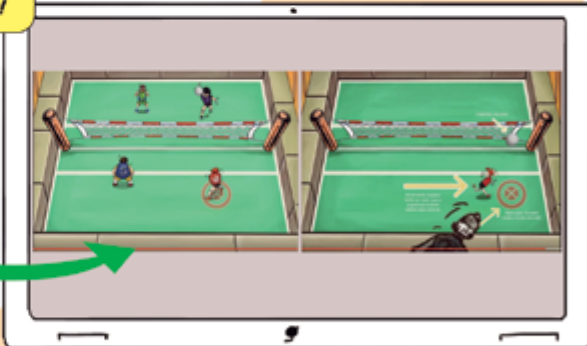


O INPI É O ÓRGÃO RESPONSÁVEL NO BRASIL POR RECEBER E CONCEDER OS DIREITOS DE PI. NÃO É ARIEL?



ISSO MESMO FERNANDA!

MAS CONTINUANDO AQUI, O SIIRIUS VOLLEYBALL AO INVÉS DE USAR O WII REMOTE, USA O ARDUÍNO E ACELERÔMETRO, COMO HARDWARE PARA DETECTAR OS COMANDOS DOS MOVIMENTOS LATERAIS DO TRONCO DO PACIENTE DURANTE O JOGO.



MAS ARIEL, SE TEM HARDWARE JUNTO NO JOGO, VOCÊ NÃO FALOU QUE ERA SOFTWARE EMBARCADO? E COMO ENTÃO VOCÊS FIZERAM REGISTRO DE PROGRAMA DE COMPUTADOR?

ÓTIMA PERGUNTA FABIO! VOCÊ ESTÁ CERTO. PODEMOS SOLICITAR PATENTE NESSE CASO, QUANDO O SOFTWARE É EMBARCADO, POIS A PATENTE É SOLICITADA PARA FUNCIONALIDADE DO SOFTWARE E NÃO PARA O SOFTWARE EM SI.

MAS VOCÊ PODE PEDIR O REGISTRO DE PROGRAMA DE COMPUTADOR TAMBÉM, POIS SÃO TIPOS DE PROTEÇÃO DIFERENTES. NESSE CASO, VOCÊ PODERIA DEPOSITAR A SOLICITAÇÃO DE PATENTE DE INVENÇÃO PARA A FUNCIONALIDADE, TAMBÉM SOLICITAR O REGISTRO DE PROGRAMA DE COMPUTADOR PARA O CÓDIGO FONTE.

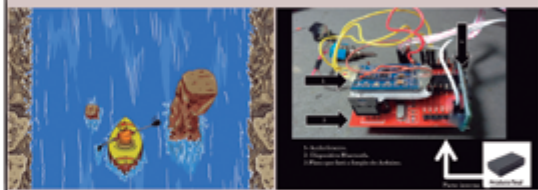


IH, TÁ FICANDO
CONFUSO AGORA!

CALMA AÍ QUE JÁ DIFERENÇA PARA
VOCÊS. MAS DEIXA SÓ MOSTRAR O
ÚLTIMO SOFTWARE SIIRIUS!



BEM COMO O SIIRIUS CANOE, QUE É
PARA O MOVIMENTO ROTATÓRIO DO
TRONCO. O PACIENTE GIRA O TRONCO
QUANDO A CANOA SE MOVE. PARA
ISSO TAMBÉM USAMOS UM CONJUNTO
DE HARDWARES ESPECÍFICOS PARA
SER ACOPLADO NO COLETE DO
PACIENTE. TAMBÉM NESSE CASO NÃO
USAMOS O WII REMOTE.



HUMM, ENTÃO AQUI TEM SOFTWARE
EMBARCADO TAMBÉM. NÃO É ARIEL?

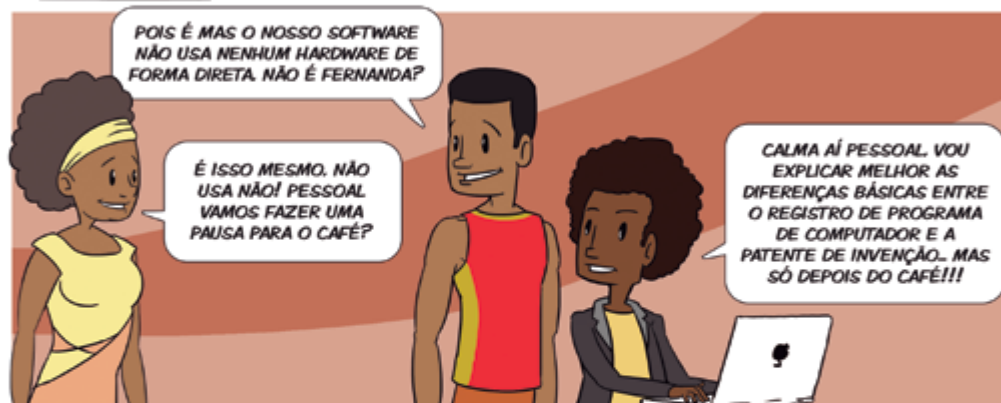
ISSO MESMO!

TÁ COMEÇANDO A FICAR
MAIS CLARO AGORA.

E PODE SER APROPRIADO DE
DUAS FORMAS. O CÓDIGO
FONTE COMO REGISTRO DE
PROGRAMA DE COMPUTADOR
E A FUNCIONALIDADE DO
SOFTWARE COMO PATENTE
DE INVENÇÃO. NÃO É?

NESSES DOIS ÚLTIMOS JOGOS
USAMOS HARDWARES EXISTENTES.
COM ARDUÍNS, ACCELERÔMETROS E
BLUETOOTH, DESENVOLVIDOS EM
NOSSOS LABORATÓRIOS.
AÍ ENTÃO NOSSO PEDIDO JÁ PODE
SER DIRECIONADO A PATENTE
TAMBÉM.

LEGAL ISSO. ESTOU
GOSTANDO! ENTÃO, SOBRE
O NOSSO SOFTWARE NÃO
DESENVOLVEMOS NENHUM
HARDWARE. NÃO É?



BIBLIOGRAFIA

INPI. Instituto Nacional de Propriedade Industrial. 2015. Disponível em <http://www.inpi.gov.br/>

MACIEL, C.; BIM, S. A. Programa Meninas Digitais - ações para divulgar a computação para meninas do ensino médio. In: Computer on the Beach 2016, 2016, Itajaí - SC. p.327 - 336.

NUNES, M. A. S. N. Propriedade Intelectual e Industrial em Jogos e noções sobre prospecção de tecnologia: em direção à apropriação nacional/internacional dos ativos brasileiros desenvolvidos. In: Tutoriais do SBGAMES 2014 .1 ed.Porto Alegre : EdUPUCRS, 2014, v.1, p. 1-35.

NUNES, M. A. S. N. Como funciona a apropriação intelectual e proteção da Propriedade Intelectual para ativos web ? . In: Tutoriais do WEBMEDIA 2014 .1 ed.UFPB, 2014, v.1, p. 1-12.

NUNES, M.A.S.N. . Produção Tecnológica na IE: Prospecção e Propriedades Intelectual em Informática na Educação. In: Amanda Meincke Melo, Marcos Augusto Francisco Borges, Celmar Guimarães da Silva. (Org.). Jornada de Atualização em Informática na Educação JAIE (CBIE2013). IN: II Congresso Brasileiro de Informática da Educação (CBIE). 1 ed.Campinas: UNICAMP, 2013, v. 1, p. 5-34.

Torres, C. Oficina De software: Proteção ao Programa de Computador. Divisão de Registro de Programas de Computador e Topografia de CI . DICIG/CGIR/DIPTO. INPI. RJ. 2016.

REFERÊNCIAS

O Projeto fictício Innovation&Technology apresentado no gibi foi inspirado no projeto Technovation (<http://www.technovationchallenge.org/>)

Outras cartilhas em: <http://www.inpi.gov.br/publicacoes> ou <http://meninasnacomputacao.ufs.br/>

SOBRE OS AUTORES

MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES

Bolsista de Produtividade Desenvolvimento Tecnológico e Extensão Inovadora do CNPq

Professor Adjunto IV do Departamento de Computação da Universidade Federal de Sergipe. Membro do Programa de Pós-graduação em Ciência da Computação (PROCC) na UFS. Pós-doutora em Propriedade Intelectual no Instituto Nacional de Propriedade Industrial (INPI). Doutora em "Informatique pela Université de Montpellier II - LIRMM em Montpellier, França (2008). Realizou estágio doutoral (doc-sanduíche) no INESC-ID-IST Lisboa- Portugal (ago 2007-fev 2008). É mestre em Ciência da Computação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1998) e possui graduação em Ciência da Computação pela Universidade de Passo Fundo (1995). Possui experiência acadêmico-tecnológica na área de Ciência da Computação e Inovação Tecnológica/Propriedade Intelectual. Atualmente, suas pesquisas estão voltadas, principalmente na área de inovação Tecnológica usando Computação Afetiva na tomada de decisão Computacional.

Atua também em Inovação Tecnológica, Propriedade Intelectual capacitando empresários na área de TI e fornecendo consultoria em Registro de Software e patente.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9923270028346687>

RITA PINHEIRO-MACHADO

Graduada em Ciências Biológicas pela Universidade Santa Úrsula (1984). Mestrado (1999) e Doutorado (2004) em Química Biológica, ambos com ênfase em Gestão, Educação e Difusão de Biociências, realizados no Instituto de Bioquímica Médica da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Atualmente sou pesquisadora do Instituto Nacional de Propriedade Industrial (INPI) onde comecei a trabalhar como examinadora de patentes (2002 - 2004); fui Coordenadora da Cooperação Nacional (2005 - 2007), setor ligado a atual Diretoria de Cooperação para o Desenvolvimento (DICOD) e que atua na articulação de parcerias com os diversos atores do sistema nacional de inovação. Em 2008 coordenei a Academia da Propriedade Intelectual e Inovação onde são organizados cursos de capacitação de curta, média e longa duração, inclusive cursos de pós-graduação Lato e Stricto sensu. Entre 2009 - 2013 atuei como Coordenadora-Geral de Ação Regional coordenando a atuação do INPI nos Estados da Federação. Desde 2006, atuo como Professora do Mestrado Profissional em Propriedade Intelectual e Inovação do INPI e desde 2013 do Doutorado em Propriedade Intelectual e Inovação do INPI. Em julho de 2013, assumi a Coordenação Geral da Academia de Propriedade Intelectual, Inovação e Desenvolvimento do INPI.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2397508258376320>

GILBERLAN GOMES DOS SANTOS

Graduando em Design Gráfico Pela Universidade Federal de Sergipe. Possui experiência nas áreas de design de interfaces digitais, design editorial, animação digital e ilustração.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3024769151855075>

AGRADECIMENTOS

Ao CNPq, CAPES, SBC, DCOMP, PROCC,PROEX, COPES e ao INPI

APOIO



ISBN 978-657669355-0



9

786576

693550